

# Tabella stregone naturale fuori dai combattimenti

- 01-04 Tira due volte su questa tabella, ritira se ricapiti qua
- 05-08 Cambi sesso
- 09-12 Tira un d10, la tua altezza cambia di un numero di pollici uguale al tiro, se pari cresci, se dispari rimpicciolisci
- 13-16 Ti compare un occhio sulla fronte per il prossimo minuto, hai vantaggio sui perception check
- 17-20 Tira un d10, la tua età cambia di un numero di anni uguale al tiro. Se dispari diventi più giovane, se pari più vecchio
- 21-24 Guadagni 2d10 punti ferita
- 25-28 Sei spaventato dalla creatura più vicina per la prossima ora
- 29-32 Sei immune al alcool per i prossimi 5d6 giorni
- 33-36 Per i prossimi d4 giorni il tuo organismo tratta qualsiasi bevanda come se avesse la gradazione alcolica del vino
- 37-40 I tuoi capelli cadono, ricrescono di colpo dopo 1d4 giorni
- 41-44 Riguadagni lo spell slot più basse che hai usato
- 45-48 Per la prossima ora sei avvolto da una leggera musica eterea
- 49-52 Tira un d20, se pari la tua taglia aumenta per la prossima ora, altrimenti diminuisce per la prossima ora
- 53-56 Tira 1d4, dove 1=braccio dx, 2=braccio sx, 3=gamba dx, 4=gamba sx; perdi l'uso di quell'arto per le prossime d4 ore
- 57-60 Per la prossima ora di gioco, ogni 5 minuti tira un d4 , se fai meno di 4 vomiti una lumaca lunga 5 cm
- 61-64 Non puoi parlare per la prossima ora, quando provi una bolla rosa ti esce dalla bocca
- 65-68 Casti fly su una creatura casuale nel raggio di 20 metri (dura 10 minuti)
- 69-72 Casti polymorph su te stesso: se fallisci il tiro salvezza (SAG) ti trasformi in una pecora per un ora
- 73-76 La tua pelle diventa blu elettrico, solo remove curse può farti tornare normale
- 77-79 Casti levitate su te stesso (dura 8 ore)
- 80-82 Per la prossima ora sei morbosamente attratto dai tuoi compagni di viaggio
- 83-85 Per le prossime d4 ore ti credi in monaco esperto nel combattimento corpo a corpo
- 86-88 Tira un d20, se esce pari soffri di sindrome di Tourette per un ora, se esce dispari per la prossima ora, se esce dispari puoi parlare solo bisbigliando per un ora
- 89-91 Tiri 1d4 dove 1=vista, 2=tatto, 3=udito, 4=parola; poi tiri 1d8 per sapere per quante ore perdi l'abilità del primo dado
- 92-94 Riguadagni tutti i punti stregonerie
- 95-97 Per la prossima mezz'ora, credi che il pavimento sia lava
- 98-100 Per la prossima ora parli sputacchiando tantissimo